

Fabrique du numérique : Arts et créations numériques
Journée professionnelle du mardi 10 octobre 2023

PROGRAMME

✓ *Aucun pré-requis ou compétences ne sont nécessaires. Cette journée s'adresse à tous.*

Organisation de la journée :

Matinée

9h30 **Accueil et ouverture de la journée**

9h55 à 10h00 **Mot d'accueil**

10h00 à 11h00 **Conférence inaugurale : L'art numérique ou l'art à l'ère du numérique ? Du mode d'existence de l'art numérique**

Par Thierry Lefort (*Directeur du Département de Sciences de l'éducation et de la formation - UFR Sciences humaines - Université Rennes 2*)

Depuis l'avènement d'un « art informatique » dans les années 1960, l'art numérique s'est progressivement constitué comme une catégorie esthétique à part, et à part entière, distincte et complémentaire d'autres formes d'art comme la peinture, la sculpture, la photographie, le cinéma, la bande dessinée ou l'art vidéo. Il s'agira dans un premier temps d'explorer le mode d'existence de cette forme artistique particulière qu'est l'art numérique, et ses spécificités, à travers des exemples d'œuvres qui en relèvent. Mais nous nuancerons dans un second temps ce propos, en explicitant les raisons qui nous amènent, contradictoirement, à penser que l'art numérique n'existe pas et qu'au-delà des catégories socialement instituées cet « art numérique » agit comme un mythe contemporain, au même titre que ce que l'on appelle « ère numérique » ou « intelligence artificielle ».

11h00 à 12h15 **Table ronde : Arts et créations numériques, quelles pratiques en bibliothèque ?**

Avec Julie Stephen Chheng (*Designeuse graphique, illustratrice et auteure*), Alexandre Simonet (*Chef de projet, prospective et médiation, arts et cultures numériques au Labo²-Bibliothèque Carré d'Art de Nîmes*), Thierry Lefort, et le BiblioPôle

Après une définition et un panorama de l'art numérique, la table-ronde vise à répondre avec les experts présents aux questions sur la valorisation et les ressources dont nous disposons. Un temps pour réfléchir ensemble à nos pratiques professionnelles et aux actions à mettre en place dans les bibliothèques.

12h15 à 13h **Déjeuner : prévoir son pique-nique**

13h à 14h15 **Forum du midi : 4 stands**

- **Studio 842, entre créations artistiques et ateliers musicaux**
En présence d'Arnaud Papin

- **L'association Electroni[K] et ses activités de formations**
En présence de Marie Trabelsi

- **Les actions d'Anjou numérique autour de l'accompagnement et de l'inclusion**
En présence de conseillers numériques

- **Les ressources et services du BiblioPôle**

Après-midi

14h15 à 17h00 **Ateliers**

Proposition de 3 ateliers avec un roulement de 50 minutes. Pause de 16h00 à 16h10.

1) Uramado, masques paper toys et stickers de Tanukis en réalité augmentée

Par Julie Stephen Chheng

Uramado AR raconte l'histoire de Tanukis, des esprits de la Nature qui se réveillent parmi nous. Le spectateur est invité à animer chaque personnage et à interagir avec eux à travers des questions lors d'une Chasse aux Trésors. Les ateliers sont composés de stickers, de masques et de paper toys avec lesquels les enfants peuvent raconter des histoires. Un livre Uramado accompagne aussi l'événement.

2) Du récit cartographique à l'apprentissage du code...

Deux exemples d'outils de médiation open-source développés en bibliothèque en rapport avec les arts numériques et le jeu vidéo

Par Alexandre Simonet

Alexandre Simonet est responsable du Labo² de la bibliothèque de Carré d'Art à Nîmes. Il s'appuie sur la compétence des artistes numériques pour inventer des outils de médiation culturelle. A l'occasion des ateliers, il dévoilera deux outils open-sources : Géoproject, un éditeur de récits cartographiques et Mote un moteur jeu vidéo textuel développés avec des artistes.

3) Atelier d'expérimentations numériques en médiathèque : retour d'expérience

Par Pierre Cerezal-Callizo et Olivier Petiteau (*Médiathèque Elie Chamard de Cholet*)

Ouvert au sein de la Médiathèque de Cholet le 1er février 2023, Le Labo est un espace dédié aux technologies numériques. On y expérimente, fabrique, collabore... Il est une partie essentielle du projet de développement de la médiation numérique dans les Bibliothèques du Choletais initié en 2022. Retour d'expérience après quelques mois d'activité : montage du projet, publics, réussites et écueils...

17h00 **Fin de la journée**